

# Comprensión del análisis del registro de transacciones del Content Engine

## Contenido

[Introducción](#)

[Antes de comenzar](#)

[Convenciones](#)

[prerrequisitos](#)

[Componentes Utilizados](#)

[Códigos de registro estándar](#)

[TCP\\_HIT](#)

[TCP\\_MISS](#)

[TCP\\_REFRESH\\_HIT](#)

[TCP\\_REF\\_FAIL\\_HIT](#)

[TCP\\_REFRESH\\_MISS](#)

[TCP\\_CLIENT\\_REFRESH](#)

[TCP\\_IMS\\_HIT](#)

[TCP\\_IMS\\_MISS](#)

[TCP\\_SWAPFAIL](#)

[TCP\\_DENIED](#)

[UDP](#)

[UDP\\_HIT](#)

[UDP\\_HIT\\_OBJ](#)

[UDP\\_MISS](#)

[UDP\\_DENIED](#)

[UDP\\_INVALID](#)

[UDP\\_RELOADING](#)

[ERR](#)

[Códigos de datos de jerarquía](#)

[DIRECT](#)

[FIREWALL\\_IP\\_DIRECT](#)

[FIRST\\_PARENT\\_MISS](#)

[FIRST\\_UP\\_PARENT](#)

[LOCAL\\_IP\\_DIRECT](#)

[SIBLING\\_HIT](#)

[NO\\_DIRECT\\_FAIL](#)

[NO\\_PARENT\\_DIRECT](#)

[PARENT\\_HIT](#)

[SINGLE\\_PARENT](#)

[SOURCE\\_FASTEST](#)

[PARENT\\_UDP\\_HIT\\_OBJ](#)  
[SIBLING\\_UDP\\_HIT\\_OBJ](#)  
[PASSTHROUGH\\_PARENT](#)  
[SSL\\_PARENT\\_MISS](#)  
[DEFAULT\\_PARENT](#)  
[ROUNDROBIN\\_PARENT](#)  
[CLOSEST\\_PARENT\\_MISS](#)  
[CLOSEST\\_DIRECT](#)

## [Introducción](#)

Este documento explica los códigos que usted ve después de publicar el **comando show transaction-log entries 255** en el Cisco Content Engine. Estos códigos de registro se escriben en Formato de registro squid y cada uno de ellos se puede descomponer con cualquier herramienta de descomposición de archivo de registro, usado en los registros ocultos Squid.

## [Antes de comenzar](#)

### [Convenciones](#)

Para obtener más información sobre las convenciones del documento, consulte [Convenciones de Consejos Técnicos de Cisco](#).

### [prerrequisitos](#)

Los Quien lea este documento deben estar bien informados del formato de registro de Squid. A diferencia del formato de registro común, el formato de registro nativo de Squid fue diseñado con las estadísticas del Content Engine en la mente. Este formato se puede generar no sólo por Squid, pero también por el Content Engine comercial, tal como ContentFlow, InfoLibria, y NetContent. Para más información, refiera al [contenido de Squid Web Proxy \(Proxy Web\)](#) .

## [Componentes Utilizados](#)

La información que contiene este documento se basa en las versiones de software y hardware indicadas a continuación.

- todas las versiones del software del Cisco Content Engine (oculte antes el software Engine)
- todas las versiones del Cisco Content Engine (oculte antes el software Engine)

## [Códigos de registro estándar](#)

Esta sección explica los códigos de registro estándar.

### [TCP\\_HIT](#)

Una copia válida del objeto solicitado estaba en el Content Engine.

## TCP\_MISS

El objeto solicitado no estaba en el Content Engine.

## TCP\_REFRESH\_HIT

El objeto estaba en el Content Engine, pero era añejo (viejo). Una petición del `If-modified-since` fue hecha, y una contestación `no modificada 304` fue recibida.

## TCP\_REF\_FAIL\_HIT

El objeto estaba en el Content Engine, pero era añejo. Ocurrió un error en la solicitud para validar el objeto, por lo que el objeto obsoleto se devolvió.

## TCP\_REFRESH\_MISS

El objeto estaba en el Content Engine, pero era añejo. Una petición del `If-modified-since` fue hecha, y la contestación contuvo el nuevo contenido.

## TCP\_CLIENT\_REFRESH

El cliente emitió una petición con sin pragma de caché.

## TCP\_IMS\_HIT

El cliente publicó una petición del `If-modified-since`, y el objeto estaba en el Content Engine y aún fresco.

## TCP\_IMS\_MISS

El cliente publicó un pedido del `If-modified-since` un objeto que ha expirado.

## TCP\_SWAPFAIL

El objeto fue creído para estar en el Content Engine, pero no podría ser accedido.

## TCP\_DENIED

Se denegó el acceso para esta solicitud.

## UDP

Este código se refiere a las solicitudes en el puerto (3130) Internet Control Protocol (ICP).

## UDP\_HIT

Una copia válida del objeto solicitado estaba en el Content Engine.

## [UDP\\_HIT\\_OBJ](#)

Una copia válida del objeto solicitado estaba en el Content Engine, pero los datos del objeto eran bastante pequeños para ser enviados en el paquete de respuesta del User Datagram Protocol (UDP). Guardan la petición del Transmission Control Protocol (TCP).

## [UDP\\_MISS](#)

El objeto solicitado no estaba en el Content Engine.

## [UDP\\_DENIED](#)

Se denegó el acceso para esta solicitud.

## [UDP\\_INVALID](#)

Se recibió una solicitud inválida.

## [UDP\\_RELOADING](#)

La petición ICP fue rechazada porque el Content Engine está ocupado al recargar de sus meta datos.

## [ERR](#)

Este código refiere a los diversos tipos de errores para los pedidos de HTTP.

## [Códigos de datos de jerarquía](#)

Esta sección explica los códigos de datos jerárquicos.

## [DIRECT](#)

El objeto ha sido solicitado desde el servidor de origen.

## [FIREWALL\\_IP\\_DIRECT](#)

El objeto se ha preguntado al servidor de origen porque la dirección IP del host de origen está dentro de su Firewall.

## [FIRST\\_PARENT\\_MISS](#)

El objeto se ha preguntado al Content Engine del padre con el Round-Trip Time cargado más rápido.

## [FIRST\\_UP\\_PARENT](#)

El objeto se ha preguntado el primer padre disponible en su lista.

## LOCAL\_IP\_DIRECT

El objeto fue solicitado desde el servidor de origen debido a que la dirección del host IP de origen coincidía con su lista local\_ip.

## SIBLING\_HIT

El objeto fue preguntado un Content Engine del hermano, que contestaron con a UDP\_HIT.

## NO\_DIRECT\_FAIL

El objeto no se podría pedir debido a las restricciones del Firewall, y no hay Content Engine del padre disponible.

## NO\_PARENT\_DIRECT

El objeto fue preguntado el servidor de origen porque ningún Content Engine del padre existe para el URL.

## PARENT\_HIT

El objeto fue preguntado un Content Engine del padre, que contestaron con a UDP\_HIT.

## SINGLE\_PARENT

El objeto fue preguntado el único Content Engine del padre apropiado para este URL.

## SOURCE\_FASTEST

El objeto fue preguntado el servidor de origen porque llegó la contestación **source\_ping** primero.

## PARENT\_UDP\_HIT\_OBJ

El objeto fue recibido en una contestación del UDP\_HIT\_OBJ de un Content Engine del padre.

## SIBLING\_UDP\_HIT\_OBJ

El objeto fue recibido en una contestación del UDP\_HIT\_OBJ de un Content Engine del hermano.

## PASSTHROUGH\_PARENT

Se utilizó el vecino o la representación definido en la opción passthrough\_proxy config.

## SSL\_PARENT\_MISS

Se utilizó el vecino o la representación definido en la opción `ssl_proxy` config.

## DEFAULT\_PARENT

No se envió ningunas interrogaciones ICP a ningún Content Engine del padre. Este motor principal se eligió porque se marcó como predeterminado en el archivo de configuración.

## ROUNDROBIN\_PARENT

No se recibió ningunas interrogaciones ICP de ningún Content Engine del padre. Se eligió este padre porque estaba marcado por defecto en el archivo config., y tenía el conteo de uso del ordenamiento cíclico ponderado más bajo.

## CLOSEST\_PARENT\_MISS

Se seleccionó este primario porque incluía la medida más baja de Tiempo de ida y vuelta (RTT) al servidor de origen. Esto aparece solamente con un **query\_icmp** en la opción fijada en el archivo de configuración.

## CLOSEST\_DIRECT

El objeto fue traído directamente del servidor de origen porque este Content Engine midió un RTT más bajo que el Content Engine un de los del padre.